

**JP2001501331**

**Patent number:** JP2001501331  
**Publication date:**  
**Inventor:**  
**Applicant:**  
**Classification:**  
**- international:**  
**- european:**  
**Application number:**  
**Priority number(s):**

**Report a data error here**

Abstract not available for JP2001501331

---

Data supplied from the **esp@cenet** database - Worldwide

(51) Int.Cl. <sup>7</sup>	識別記号	F I	テ-マ-コード* (参考)
G 0 7 F 7/08		G 0 7 F 7/08	S
A 6 3 F 5/04	5 1 2	A 6 3 F 5/04	5 1 2 X
G 0 6 F 17/60		G 0 7 D 9/00	4 7 6
G 0 7 F 19/00		G 0 6 F 15/21	3 4 0 A

審査請求 未請求 予備審査請求 有 (全 41 頁)

(21) 出願番号 特願平10-514869  
 (86) (22) 出願日 平成9年9月18日 (1997.9.18)  
 (85) 翻訳文提出日 平成11年3月23日 (1999.3.23)  
 (86) 国際出願番号 PCT/US97/16561  
 (87) 国際公開番号 WO98/12648  
 (87) 国際公開日 平成10年3月26日 (1998.3.26)  
 (31) 優先権主張番号 08/717, 259  
 (32) 優先日 平成8年9月20日 (1996.9.20)  
 (33) 優先権主張国 米国 (US)

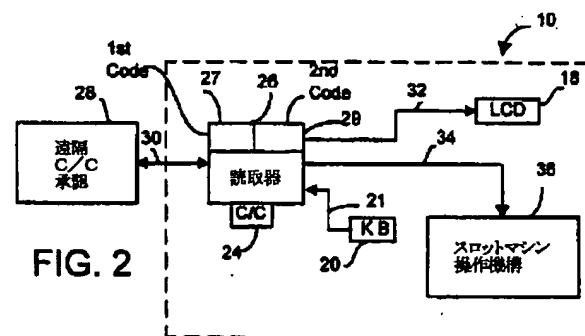
(71) 出願人 スコッチ ツイスト, インコーポレイテッド  
 アメリカ合衆国, ニューヨーク 10019,  
 ニューヨーク, フィフス アベニュー  
 730, 19階  
 (72) 発明者 ルセロ, ジェームズ, エイ.  
 アメリカ合衆国, カリフォルニア 91006,  
 アーケディア, ウェスト オレンジ グロ  
 ープ アベニュー 270  
 (74) 代理人 弁理士 小橋 一男 (外1名)

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 汎用チャージカードで動作可能な遊戯装置システム

## (57) 【要約】

遊戯者が例えばVISA、マスターカード又はアメリカンエクスプレスカードなどの汎用チャージカード (24) 又は口座IDを遊戯装置 (10) における読取器 (26) へ供給するか又はキーボード (20) 又はその他の入力装置上で汎用チャージカード (24) 又は口座IDに関する情報を取引処理施設へ送信するためにエンターする。該処理施設は該口座情報を遊戯用口座と関連付けし且つユーザの要求を許可するか否かを決定する。その要求が許可されると、遊戯装置 (10) がイネーブルされ且つその後一つ又はそれ以上の継続中の正味のクレジット残高が勝ち・負け・引き分けを考慮することによって維持される。遊戯セッションが終わった後に、正味の遊戯用クレジット情報が取引処理施設へ自動的に送信される。



【特許請求の範囲】

1. 第一機関と異なり且つそれから離隔している場所における遊戯装置で遊戯される運のゲームを遊戯するために使用する第一機関において維持される第一口座に関する情報を使用する方法において、

前記第一口座に関する情報を前記遊戯装置によって受取らせ、

前記第一口座に関する情報に基づいて処理施設における遊戯用口座へアクセスし、

前記遊戯装置で遊戯することを可能とするために前記遊戯用口座に従って前記遊戯装置の条件付けを行い、

前記遊戯装置上での前記遊戯に関する情報を維持し、

前記遊戯装置をして選択的に前記遊戯に関する情報を前記処理施設へ送信して前記遊戯用口座を維持する、

上記各ステップを有する方法。

2. 請求項 1 において、更に、

前記第一口座に基づいて前記遊戯装置を介して遊戯用クレジットを要求し、

前記遊戯用クレジットを許可するか否かを決定し、

前記遊戯装置上での遊戯を可能とするために前記遊戯装置の条件付けを行う前記ステップが前記遊戯

用クレジットが許可された場合にのみ実施される、上記各ステップを有する方法

。

3. 請求項 1 において、更に、

前記遊戯装置上での各遊戯に対して前記遊戯用口座の一つ又はそれ以上の遊戯用副口座に対して一つ又はそれ以上の非金銭的単位の預入れ又は引落としを行う

、

ステップを有する方法。

4. 請求項 1 において、更に、

一つの副口座の一つ又はそれ以上の単位を別の副口座の一つ又はそれ以上の単位と交換する、

上記ステップを有する方法。

5. 請求項1において、更に、

前記遊戯用口座を使用して前記遊戯装置へアクセスした時間量を決定し、  
前記遊戯用口座の時間副口座に対して前記時間量のクレジットを与える、  
上記各ステップを有する方法。

6. 請求項3において、更に、

前記遊戯用口座を使用してアクセスした前記遊戯装置において掛けた金額を決定し、  
前記遊戯用口座の掛金副口座に対して前記掛けた金額のクレジットを与える、  
上記各ステップを有する方法。

7. 請求項1において、更に、

前記遊戯装置上での各遊戯に対し前記遊戯用口座の遊戯用副口座に対して金銭的単位のクレジット又はデビットを与える、  
上記ステップを有する方法。

8. 請求項1において、前記遊戯用口座へアクセスするステップが、更に、

前記処理施設における前記遊戯用口座を開く、  
ステップを有する方法。

9. 請求項1において、更に、

一つ又はそれ以上の機関によって維持されている一つ又はそれ以上の口座を前記遊戯用口座とリンクさせる、  
ステップを有する方法。

10. 請求項1において、前記一つ又はそれ以上の第一口座をリンクさせるステップが、更に、

前記第一口座に関する情報を前記遊戯装置によって受取らせ、  
前記遊戯装置におけるリンク用オプションを選択し、  
一つ又はそれ以上の第二口座に関する情報を前記遊戯装置によって受取らせ、  
前記第一口座及び前記第二口座に関する情報を前記遊戯用口座と関連付けさせる、

上記各ステップを有する方法。

11. 請求項1において、

前記第一口座が汎用チャージカード口座であり、

前記機関が前記汎用チャージカードに対する口座を維持し且つ前記チャージカードが発行された人に対して請求書を発行し、

更に、前記遊戯装置をして選択的に前記正味の遊戯用クレジットに関する情報を前記汎用チャージカード口座を維持するために使用するために前記処理施設へ送信させる、

方法。

12. 請求項7において、前記遊戯用口座を開くステップが、前記汎用チャージカード口座が前記処理施設を介してアクセスされる場合に発生する方法。

13. 請求項1において、更に、

前記遊戯装置から離れた装置から前記処理施設における前記遊戯用口座へアクセスする、

ステップを有する方法。

14. 請求項13において、前記遊戯装置から離れた前記装置から遊戯用口座へアクセスするステップが、更に、

前記処理施設において前記遊戯用口座を開く、  
ステップを有している方法。

15. 請求項1において、更に、

前記遊戯用口座に対するアクセスオプションを選択し、前記オプションは、クレジットの要求、口座リンクの要求、掛金単位の要求、活動監視の要求及び前記遊戯用口座内に格納されている情報に対する変更の要求からなるグループから選択されるものである、

方法。

16. 請求項15において、前記オプションが、明示的な選択なしに前記遊戯装置上で遊戯が行われる場合に自動的に選択されるデフォルトオプションである方法。

17. 第一機関とは異なり且つそれから離れている場所における遊戯装置上で遊戯される運のゲームを可能とさせるために第一機関において維持される第一口座に関する情報を使用する装置において、

前記第一口座に関する情報を前記遊戯装置によって受取らせる手段、

前記第一口座に関する情報に基づいて処理施設における遊戯用口座へアクセスする手段、

前記遊戯装置上での遊戯を可能とさせるために前記遊戯用口座に従って前記遊戯装置を条件付けする手段、

前記遊戯装置上での前記遊戯に関する情報を維持

する手段、

前記遊戯に関する情報を前記遊戯用口座を維持するために前記処理施設へ前記遊戯装置をして選択的に送信させる手段、  
を有する装置。

18. 請求項17において、更に、

前記第一口座に基づいて前記遊戯装置を介して遊戯用クレジットを要求する手段、

前記遊戯用クレジットを許可するか否かを決定する手段、  
を有する装置。

19. 請求項17において、更に、

前記遊戯装置上での各遊戯に対して前記遊戯用口座の一つ又はそれ以上の遊戯用副口座に対し一つ又はそれ以上の掛金単位のクレジット又はデビットを与える手段、

を有する装置。

20. 請求項17において、更に、

一つの副口座の一つ又はそれ以上の単位を別の副口座の一つ又はそれ以上の単位と交換する手段、

を有する装置。

21. 請求項17において、更に、

前記遊戯用口座を使用して前記遊戯装置へアクセスした時間量を決定する手段

前記時間量を前記ゲーム装置の時間副口座へクレジットを与える手段、  
を有する装置。

22. 請求項17において、更に、

前記遊戯用口座を使用してアクセスした前記遊戯装置において掛けた金額を決定する手段、

前記遊戯用口座の掛金副口座に対して掛けた前記金額にクレジットを与える手段、  
を有する装置。

23. 請求項17において、前記遊戯用口座へアクセスする手段が、更に、  
前記処理施設における前記遊戯用口座を開く手段、を有する装置。

24. 請求項17において、更に、  
一つ又はそれ以上の機関によって維持されている一つ又はそれ以上の口座を前記  
遊戯用口座とリンクさせる手段、  
を有する装置。

25. 請求項24において、前記リンクさせる手段が、更に、  
前記第一口座に関する情報を前記遊戯装置によって受取らせる手段、  
前記遊戯装置におけるリンク用オプションを選択する手段、

一つ又はそれ以上の第二口座に関する情報を前記遊戯装置によって受取らせる  
手段、

前記第一口座及び前記第二口座に関する情報を前記遊戯用口座と関連付けする  
手段、  
を有する装置。

26. 請求項17において、

前記第一口座が汎用チャージカード口座であり、  
前記機関が前記汎用チャージカードに対する口座を維持し且つ前記チャージカ

ードを発行した人に対して請求書を発行し、

更に、前記遊戯装置をして前記正味の遊戯用クレジットに関する情報を前記汎用チャージカード口座を維持するために使用するために前記処理施設へ選択的に送信させる手段を有している、  
装置。

27. 請求項17において、更に、

前記遊戯装置から離れた装置から前記処理施設における前記遊戯用口座へアクセスする手段、  
を有している装置。

28. 請求項27において、前記遊戯装置から離れた前記装置から遊戯用口座へアクセスする前記手段が、更に、

前記処理施設における前記遊戯用口座を開く手段、を有している装置。

29. 請求項17において、更に、前記遊戯用口座に対するアクセス用オプションを選択する手段を有しており、前記オプションはクレジットの要求、口座リンクの要求、掛金単位の要求、活動監視の要求及び前記遊戯用口座内に格納されている情報に対する変更の要求からなるグループから選択されたオプションである装置。

30. 請求項29において、前記オプションがデフォルトオプションである装置。

31. 請求項19において、前記掛金単位が非金銭的単位である装置。

32. 請求項31において、前記掛金単位がマイレッジプラン、クレジットカードボーナス点、カスタマボーナス点及びサンプル遊戯点からなるグループから選択したものである装置。

33. 請求項17において、前記遊戯用口座が、  
遊戯用口座ID、  
一つ又はそれ以上のリンクされた口座ID、  
遊戯用口座ステータス情報、  
を有している装置。



34. 請求項33において、前記遊戯用口座ステータス情報が、更に、  
クレジット限界、  
一つ又はそれ以上の副口座、

遊戯者ID、  
その他の情報、  
を有している装置。

35. 請求項34において、前記副口座のうちの二つ又はそれ以上が異なる  
掛金単位で表わされる装置。

36. 請求項33において、前記遊戯用口座が、更に、  
一つ又はそれ以上のリンクされた口座ステータス情報を有しており、前記情報  
の各々が、更に、クレジット限界と残高とを有している、  
装置。

## 【発明の詳細な説明】

発明の名称

汎用チャージカードで動作可能な遊戯装置システム

発明の詳細な説明

関連出願に対する参照

本願は現在特許番号5, 038, 022号であり且つ1989年12月19日付で出願した出願番号07/453, 991号の継続であり現在放棄されており且つ1991年8月6日付で出願した出願番号07/740, 814号の継続であり現在放棄されている1992年9月23日付で出願した出願番号07/950, 980号の一部継続である現在米国特許5, 457, 306号であり1993年5月11日付で出願した出願番号08/060, 277号の一部継続出願である1995年4月28日付で出願した出願番号08/430, 354号の一部継続出願である。前記親出願は、あたかも本願明細書に記載されているようにその全部を本願に引用によって取込む。

技術分野

本発明は、一般的に、遊戯に関するものであつて、更に詳細には、例えば、スロットマシンなどの遊戯装置を動作させるために、例えば、これらに限定する訳ではないが、VISA、マスターカード又はア

メリカンエクスプレスチャージカードなどのチャージカード及び銀行口座アクセスカードを使用することに関するものである。ビジュアルディスプレイ、キーボード、カード読取器（又はカード及び個人識別情報をエンターするためのキーボード、タッチスクリーンなどの装置）が遊戯装置と関連しており、遊戯者のチャージカードが承認されると遊戯者に対して遊戯用のクレジットを与える。汎用チャージカード、又は、省略してチャージカードという用語は、本明細書においては、特定の遊戯施設においてのみ使用するために発行されるタイプの従来技術の「ハウスカード（house card）」と区別するために使用する。チャージカードは、クレジットカード（カードの所有者にクレジットが与えられ且つ後で請求が行われる）又はデビットカード（カードの所有者の口座から引落とされ

る)とすることが可能であり、又は発行者と汎用クレジットカードの所有者との間において何らかのその他の請求書発行及び／又は支払いの取決めを行うことが可能である。

#### 発明の背景

カジノ及びあるその他のビジネス施設は、例えば、これに制限する訳ではないが、遊戯者が硬貨を挿入し、ハンドルを引っ張り、且つ彼又は彼女がお金を獲得することを可能とするために回転ホイール上の

要素の勝ちの組合わせを期待するスロットマシンなどの遊戯装置を有している。これらは運のゲームであり、ある個人は娯楽のために遊戯し且つ他の人は賞金を受取ることを期待して行う。

カジノは、典型的に、窓口で現金出納係を抱えており、そこで、利用者は遊戯装置で遊戯するための硬貨又はトークンを得ることが可能である。遊戯装置の場所にいる間に硬貨又はトークンがなくなった遊戯者は、さらなる硬貨又はトークンを得るために遊戯装置から離れ現金出納係を見つけねばならず、その遊戯者は遊戯を再開する場合も再開しない場合もある。再開することを望む場合であっても、その遊戯者は前に選択した遊戯装置における彼又は彼女の場所を失うか又は失わない場合があり、且つある遊戯者の場合にはこのことが困惑するものと思う場合がある。なぜならば、例えば、遊戯者は、装置が「当たり」始めたか又は遊戯者がその装置で「当たって」いたが硬貨又はトークンの供給を補充するために遊戯を止めねばならなかったと感じる場合があるからである。従って、これら従来のシステムはカジノにとって望ましくないものであり且つ遊戯者の観点からも望ましくない場合があるような態様で遊戯装置の遊戯を中断させる。

特定の遊戯施設によって発行され且つその施設に

とって特有の使用上の制限を有する汎用チャージカードとは異なるハウスチャージカードを使用することが提案されている。この様なハウスカードは現金出納係から硬貨又はトークンを得ること又は硬貨及びトークンを現金に代えることの必要性を回避するものであるが、この様なハウスカードを有することのない遊戯者

はハウスカードを得る手順を経ることを必要とし、且つその特定の遊戯者に対して既にハウスカードを供給した一つ又はそれ以上の施設に遊戯者を制限する傾向となる。更に、遊戯者はそれを発行するカジノによってハウスカードの使用に課された制限を遵守せねばならず、例えば、そのカードを発行した特定の施設の規則に従って各ハウスカードに対する口座を精算せねばならない。

#### 発明の要約

本発明は、遊戯装置及びシステムに関するものであって、特に、ハウスカードではなく汎用チャージカードを使用することによってカジノ及びその他の遊戯施設において遊戯者が運のゲームに参加することを可能とするシステム及び方法に関するものであって、且つ汎用チャージカードで遊戯用のクレジットを獲得し、その遊戯用のクレジットを使用し且つ一つ又はそれ以上のカジノにおいて一つ又はそれ以上の装置で遊戯した運のゲームからの勝ち、負け及

び引き分けを計上するために該遊戯用のクレジットを更新させ、且つ究極的に遠隔地の金融機関における遊戯者の口座に入金するか又は引落とし且つ遊戯施設又は複数個の施設の口座に遊戯セッションの期間中及び／又は後において入金又は引落としを行わせるために遊戯者に対して特に効率的な方法を提供するシステム及び方法に関するものである。

本発明の特定の例においては、それは本発明の範囲を制限するものではないが、遊戯者は汎用チャージカードを、例えば、該カードを従来の磁気カード読取器へ挿入することによってカジノにおける遊戯装置へ供給する。カード読取器が該チャージカードからの選択した情報を読取り、それを承認のためにデータリンクを介して例えばカード発行者へ送信し、且つデータリンクを介して承認を受取ると、遊戯者から個人識別番号（PIN）を要求する。遊戯者は、例えば、遊戯装置におけるキーパッド、タッチスクリーン又はキーボードによってPINをエンターし、それは、別の実施例においては、そうでなければカード読取器によってカードから読取られる情報を手作業によってエンターするために使用することが可能である。PINが同様に承認されると、遊戯装置は遊戯者に対して例えばディスプレイを介して又は音声メッセージによって要求された遊戯用のクレジッ

トの額をエンターするためのプロンプトを与える。遊戯者は要求したクレジットの額をエンターし、且つシステムが選択した基準に基づいてその要求されたクレジットを許可するか否かを決定する。この決定は、カード発行者との別の通信を介して行うことが可能であり、又は例えば要求された額が選択されたスレッシュホールドに適合するか否かなどの何らかの基準に基づいて行うことが可能である。要求されたクレジットが承認されるか、又はその他の何らかの額の遊戯用クレジットが承認されると、遊戯のため又はその遊戯装置における支払いのために使用することの可能な許可された遊戯用クレジットの額が遊戯者に対して表示され、且つその遊戯用のクレジットを遊戯のためにその遊戯装置で使用することを可能とさせる。次いで、遊戯者はその装置で遊戯を行い、且つシステムがこれらの遊戯を検知し且つそれからの勝ち／負け／引き分けの結果及び遊戯者による支払い要求及び遊戯者による遊戯終了要求を検知する。システムは検知された遊戯結果、支払い要求及び遊戯終了要求に応答してその遊戯装置に対して、その遊戯者に対して、且つそのカジノに対してのクレジットバランスを維持し且つ更新し、且つその遊戯装置における遊戯者に対して少なくとも更新されたバランス即ち差引き勘定を表示する。シス

テムは少なくともその遊戯者に対する日毎の残高をクレジット処理施設に対して通知し、且つ該残高を処理して該遊戯者に対し且つカード発行者と共に該カジノに対しての勘定即ち口座を更新する。

更に、本システムは、前のトランザクション即ち取引からのその遊戯者に対する遊戯用のクレジットが残存しているか否かを決定し且つ要求された遊戯用のクレジットを許可するか否かを決定するステップにおいてこの様な残存するクレジットを考慮に入れる。更に、遊戯者は付加的な遊戯用クレジットを要求することが可能であり、その場合には、本システムは同様の承認プロセスを経、且つ遊戯者は一つ又はそれ以上の付加的な遊戯装置において遊戯用のクレジットを使用することを要求することが可能である。この様な付加的な装置に対する要求が承認されると、本システムはこの様な付加的な遊戯装置における遊戯又は支払い要求及び遊戯終了要求を該口座を維持する場合に考慮に入れる。

本発明の一つの目的は、金融機関から遠隔地にあり且つそれと異なる位置における遊戯装置で遊戯される運のゲームを遊戯する場合に使用するために金融機関において維持されている口座に関する情報を使用する方法であって、（１）口座に関する情報を遊戯装置によって受取らせ、（２）該口座に関する

情報に基づいて処理機関におけるゲーム用口座へアクセスし、（３）遊戯を許可するために遊戯用の口座に従って遊戯用装置を条件付けし、（４）該遊戯装置上での遊戯に関する情報を維持し、且つ（５）遊戯用の口座を維持するために遊戯に関する情報を処理施設へ遊戯装置をして選択的に送信させる上記各ステップを有する方法及び該方法を実施する装置を提供することである。

本発明は、又、以下の付加的なステップのうちの一つ又はそれ以上を有する方法及びそれらのステップを実施する装置を包含しており、それらのステップは、（a）口座に基づいて遊戯装置を介して遊戯用クレジットを要求し、遊戯用クレジットを許可するか否かを決定し、且つ遊戯用クレジットが許可された場合にのみ遊戯装置上での遊戯を許可し、（b）遊戯装置上での各遊戯に対する遊戯用口座の遊戯用副口座に対して通貨又は非通貨単位を入金するか又は引落とし、（c）一つの副口座の一つ又はそれ以上の単位を別の副口座の一つ又はそれ以上の単位と交換し、（d）遊戯装置へアクセスした時間量又は遊戯装置上で賭けられた金額を決定し且つ副口座に対して入金し、（e）遊戯用口座へアクセスすることによって遊戯用口座を開き、その口座及び一つ又はそれ以上の２番目の口座に関する情報を遊戯装置

によって受取らせることによって該ゲーム用口座で維持されている一つ又はそれ以上の口座をリンクさせ、（g）遊戯装置をして該正味の遊戯用クレジットに関する情報を金融機関における口座を維持する場合に使用する処理施設へ選択的に送信し、（h）該ゲーム用口座へアクセスするためのオプションを選択し、該オプションはクレジット、口座リンク、通貨又は非通貨賭け単位、活動モニタ又は遊戯用口座情報変化に対するものであって、（i）明示的な選択なしで該遊戯装置上で遊戯が行われる場合には自動的にデフォルトアクセスオプションを選択す

ることなどである。該賭け単位は飛行機のマイレージ、クレジットカードのボーナス点、カスタムボーナス点、及び無料サンプル遊戯用の点とすることが可能である。

本発明の別の目的は、遊戯用口座ID、一つ又はそれ以上のリンクされた口座ID、遊戯用口座ステータス情報、及びリンクされた口座ステータス情報を有する遊戯用口座を提供することである。該遊戯用口座ステータス情報及びリンクされた口座ステータス情報は、クレジット限界、一つ又はそれ以上の副口座（sub account）、遊戯者ID、及びその他の情報を有することが可能である。又、該副口座は異なる通貨及び非通貨賭け単位の金種区分を

有することが可能である。

#### 図面の簡単な説明

本発明の特徴は添付の図面に例示されており、その場合に同一の番号は同一の要素を表わしている。

図1は遊戯者が遊戯用のクレジットを得るため及び使用するために本発明に従って動作する例えばスロットマシンなどの遊戯装置の斜視図である。

図2は遊戯用クレジットを獲得するために使用する回路の概略図である。

図3は遊戯装置におけるクレジット獲得回路と遠隔的に通信する別の回路の概略図である。

図4は遊戯装置から去ることの必要性なしに遊戯装置においてクレジットを獲得するために遊戯者によってとられるステップを示したフローチャートである。

図5は遊戯システム及びプロセスにおける遊戯用クレジットを獲得し且つ使用する場合の処理ステップを示した別のフローチャートである。

図6は中間プロセサを介してクレジットを獲得するための回路の概略図である。

。

図7は多数遊戯者遊戯装置テーブルの斜視図である。

図8は遊戯システム及びプロセスにおける遊戯用口座を介して遊戯用クレジットを獲得し且つ使用する

る場合の処理ステップを示したフローチャートである。

図 9 は遊戯用口座に対する可変長レコードの概略図である。

#### 詳細な説明

賭博カジノ及び遊戯施設は、典型的に、例えばスロットマシン、カードゲームの遊戯を行うポーカー装置及びその他のタイプの装置などの多様な遊戯装置を有している。これらの装置の幾つかは遊戯者が勝ちの組合わせを獲得した場合に硬貨又はトークンを排出し、一方、その他の場合には、該装置上においてクレジットが獲得され且つ表示される。遊戯者は遊戯装置で遊戯を継続するためにクレジットを使用することが可能であり、又は該クレジットをカジノ内の現金出納係によって現金へ代えることが可能である。この様な場合において、例えば液晶ディスプレイなどの何らかのタイプのディスプレイがその特定の遊戯装置上で入手可能なクレジットを表示することが可能である。しかしながら、クレジットが使用され且つ何も残っていない場合には、遊戯者は遊戯を継続するために更に硬貨又はトークンを挿入せねばならない。その場合には、遊戯者は遊戯装置から離れ、現金出納係を探し出し、次いでその遊戯装置で遊戯するためのさらなる硬貨又はトークンを

得ねばならない。この様な場合において、遊戯者がその遊戯装置へ戻ると、その遊戯装置が別の遊戯者によって占有されている場合がある。このことは、特定の装置が今や「当たり」始めたか又はその遊戯者がその遊戯装置で特にラッキーな状態が続いていると考える遊戯者にとって特に不満足な場合となることがある。

図 1 に示した遊戯装置 10 は、特に限定する訳ではないが、VISA、アメリカンエクスプレス又はマスターカードなどのカード又は銀行口座アクセスカードなどの汎用チャージカードを使用して、遊戯装置を離れる必要性なしに遊戯者がクレジットを獲得することを可能とする本発明の特徴を有している。更に、遠隔地の金融機関からの予め取決めた額のクレジット（又は使用可能なデビット）を有するタイプのその他のカードを使用することが可能である。この様なチャージカードが使用される度に、使用可能なクレジットの額が承認されたクレジットが全部使い果たされるまで、使用した額だけ減少される。この様なチャージカード



については、例えば、米国特許第4, 575, 622号において説明されている。

装置10は遊戯者に対してあるパターン又は印を表示するインジケータ14を有している。これらの

パターンの特定の組合わせが勝ちの組合わせとして指定されている。遊戯者はスロット19などのスロット内に硬貨又はトークンを挿入し、ハンドル12を引っ張るか、ボタンを押すか又は何らかのその他の動作を行うことによって該装置を動作させ、且つディスプレイ14内のインジケータを観察して勝ちの組合わせが得られたか否かを判別する。そうである場合には、ディスプレイ18はクレジットとして獲得された額を表示することが可能であり、それは、遊戯者が付加的な硬貨又はトークンを挿入することなしに該装置で遊戯することを継続するために使用することが可能である。遊戯者は得られたクレジットに対して現金又はトークンを受取ることを選択することが可能であり、且つ適宜の値がスロット又はトレイ16内に落下されるか又は配給される硬貨又はトークンの何れかによって得られるか、又はクレジットを現金出納係から現金化する。

遊戯者が使用可能な硬貨、トークン又はその装置で遊戯することによって獲得したクレジットの全てを使用した場合、又は遊戯者が全く硬貨又はトークンを使用することを希望しない場合には、本発明はスロット22内に汎用チャージカード24を挿入することによるか又は例えばカード番号などのカード読取り装置によってカードから読取られるものと同

様の効果を有する情報をキー入力することによってその装置から離れることなしに遊戯用のクレジット又はさらなる遊戯用のクレジットを獲得することを可能とする。該チャージカードは関連技術において公知の如く、スロット内に挿入する代わりに溝を通すことが可能である。所望の遊戯用クレジットの額がキーボード20を介してエンターされる。装置10と関連している読取器26がその遊戯者に関する情報を該カードから例えば遊戯者の金融機関などの遠隔地へ送信し、その場合に、遊戯装置を識別する第一コード27、及び、必要な場合には、その装

置が位置されている施設を識別する第二コード29、及び、所望とされる場合のあるさらなる情報が送信される。次いで、該金融機関はその施設の口座にクレジットを与え且つキーボードでエンターされた額だけ遊戯者の口座から引落とすことが可能である。別のシステムにおいては、遊戯装置10は獲得したクレジットの額を表示し且つ遊戯者によってサインすることの可能なクレジット伝票を発行することが可能であり、それはカジノの従業員へ与えられ且つ適切なクレジットに対して遊戯者の金融機関へ戻すためにカジノによって維持される。勿論、遊戯用のクレジットは予め取決めた額とすることが可能であり、又は選択した制限及び条件によって左右される額と

することが可能である。

図2においてブロック図の形態で示したように、遊戯装置10はスロット又は溝を有するカード読取器26を有しており、チャージカード24を図1に示したように挿入するか又は通すことが可能である。読取器26は遠隔カード承認金融機関28と結合されており、そこで、そのチャージカードが要求されたクレジットに対して承認することが可能であるか否かが判別され、且つ、オプションとして、遊戯用のクレジットを要求する人がそのカードの権限を有するユーザであり且つ要求された遊戯用クレジットの額に対して何らかのその他の条件を満足するものであるか否かを判別する。そのカードのステータスがライン30を介して読取器26へ戻され、そこで、ステータス情報がライン32を介して液晶ディスプレイ18へ供給される。そのカードが無効なものであるか、又は遊戯用クレジットを要求する人が権限を有するものでない場合には、ディスプレイはそのことを表示する。そのカードが所望されたクレジットの額に対して承認可能なものである場合には、液晶ディスプレイ18はキーボード20を使用することによってクレジットを使用することに関する命令を与える。キーボード20を介して発生された情報はライン21を介して読取器26へ結合され、それ

はライン24を介して遊戯装置操作機構36へ必要な信号を供給し、遊戯者がその遊戯装置を動作させることによってクレジットを使用することを許容する。前

に示したように、遊戯装置動作機構 36 は既に存在しており且つ遊戯者によって使用され、その場合に、クレジットはその装置上で勝つことによって蓄積され且つ遊戯者は前に勝ち取った使用可能なクレジットを使用して該装置での遊戯を継続して行う。

この場合に、遠隔金融機関によって承認されたクレジットがその装置へ転送され且つ該装置は公知の態様で動作して遊戯者が表示されたクレジットを継続して使用することを可能とし、又は承認されたクレジットは中間処理システムへ転送され、そこでそのクレジットに関する情報が格納され且つ遊戯者がそのクレジットを使用するに従いアクセスし且つ更新することが可能であり、従って中間処理システムはある時間期間に亘ってそのクレジットの更新されたステータスを維持することが可能であり、従って遠隔金融機関が承認されたクレジットに関連してアクセスされる回数を減少させる。従って、図 1 に示したような遊戯装置の一部を形成する本発明の新規な特徴によれば、遊戯者はさらなるクレジットを得るために遊戯装置から離れることは必要ではなく、

単に、スロット 22 内へチャージカードを挿入するか又は該カードを適宜のスロットを通し、キーボード 20 を介して所望のクレジットの額をエンターし、且つ遠隔金融機関がそのクレジットを承認した場合には、該装置は得られたクレジットの額を表示し且つ遊戯者がその様にして得られたクレジットで該装置で遊戯を継続することを可能とする。機能的にゲーム装置と遠隔金融機関との間に位置されている中間処理システムが使用される場合には、その中間処理システムは初期的に承認されたクレジットに関する情報を受取り且つメモリ内に記録することによって正味の遊戯用クレジットを維持し、次いで遊戯装置と通信を行ってそれから勝ち／負け／引き分けの遊戯に関する情報を受取り、正味の遊戯用クレジットの変遷を維持し、且つ必要に応じて正味の遊戯用クレジットに関する情報を遠隔金融機関へ通信する。この実施例においては、中間処理システムが処理施設として作用し、それは該金融機関とは異なるものであり且つ典型的にそれから遠隔している。

前に説明したように、スロット 22 を介してカードを通すことを可能とするカ

カード読取り装置を使用することが可能であり、その場合にはカードが自動的に読取られ且つ同一の手順に従ってクレジットが得られる。更に、デビット型のチャージカードが使

用される場合には、預入れ伝票にサインすることは必要ではない。なぜならば、施設を識別する独特のコード及び遊戯装置を識別する独特のコードが遊戯者の識別と共に遠隔地の金融機関へ送信され且つ適切なるデビット即ち借入れとクレジット即ち預入れが自動的に行われるからである。更に、遊戯者はディスプレイを介して例えば単に例示的なものに過ぎず且つ制限すべきものではないが、キーボード20を介してPIN（個人識別番号）コードなどのさらなるID即ち識別を供給することが要求される場合がある。

本発明の特徴を図1に示した装置で使用するために、必要なケーブル又はその他の通信リンクが該装置へ接続されねばならない。ケーブルが使用される場合には、該装置は固定した位置を有しており且つそれを便宜的に移動させることは不可能である。なぜならば移動させる場合には、ケーブルの全てを外し且つ新たな位置においてそれらを再度接続させることになるからである。該装置をより容易に移動可能なものとさせるために、本発明は図3に示したように修正することが可能であり、図3はトランシーバ46が図2に示した読取器26と関連している変形実施例を表わしたブロック図である。この場合には、装置10は特定の固定した位置に位置させるこ

とは必要ではなく、必要に応じて所望の位置へ便利に移動させることが可能である。この様な場合には、カードを承認する金融機関からの入力信号がライン30を介してカジノ内のインターフェースユニット38へ結合され、ライン30は、例えば、電話線とすることが可能である。該インターフェースユニットは該入力信号をライン40を介してトランシーバ42へ結合させる。トランシーバ42は空中を介して該信号を遊戯装置内の対応するトランシーバ46へ送る。次いで、該トランシーバの出力は図2に示した読取器26へ結合され、且つ本システムは前に説明したように動作する。独特のコードを格納するコードユニット50がそ

の信号を受取るべき特定の遊戯装置 10 を識別する各トランシーバ 46 と関連している。従って、多数の遊戯装置が同一の施設内において共用されている場合に、その特定の遊戯装置 10 のみがトランシーバ 42 からアドレスされる。このようなコーディング技術は当該技術分野において公知である。その独特のコードは、特定の遊戯装置 10 がそれ自身のコードで識別されるばかりではなく、その装置が位置されている施設もトランシーバ 42 において特定のコード 41 によって識別されるように割当てることが可能であり、従ってクレジットカードを承認する遠隔地の金融機関は遊戯施設ば

かりではなく、そのクレジットを受取る特定の遊戯装置の記録も有している。

図 4 は遊戯装置 10 における読取器 26 及び関連する回路の動作のフローチャートを示している。本システムは例えば「クレジットカードを挿入」とだけ表示する場合のある 59 におけるディスプレイを遊戯者が観察することによって 52 においてエンターする。ステップ 56 において、カードをスロット 22 内に挿入するか、又はスロットを通し、且つディスプレイはステップ 58 において観察される。該ディスプレイは、例示としてのみ、PIN 番号のエントリを要求することを示す場合がある。ステップ 60 において、遊戯者がキーボードを介して PIN 番号をエンターし、且つディスプレイは 62 において「所望のクレジットをエンター」を表示する場合がある。次いで、遊戯者はステップ 62 においてキーボードを介して所望のクレジットをエンターし且つディスプレイはエンターした額を表示し且つ「エンターした額が正しい場合にはエンターをプレス」の状態を表示することが可能である。それはステップ 66 に示してある。ステップ 68 において、遊戯者がエンターキーを押下げ且つステップ 70 においてディスプレイが承認されたクレジットバランス即ち預入れ残高を表わす。その装置で遊戯を行うと、該クレジ

ットバランス即ち預入れ残高が減少されるか又は増加される。従って、10 ドルが獲得されたクレジットとして表示され且つその装置の各遊戯が 1 ドルかかる場合には、示されたクレジットバランス即ち預入れ残高は、それが 0 であるか又は

従って、遊戯装置から離れることなしに遊戯者が遊戯装置を操作するためのクレジットを遊戯装置が供給することを可能とする新規な装置及び方法について開示した。遊戯者は、単に、汎用のチャージカードを読取器内に又は読取器を介して挿入又は通過させ且つキーボードを介して所望とするクレジットの額をエンターし、且つ該遊戯装置から遠隔した距離における金融機関が遊戯装置自身の上におけるディスプレイ上に表示されるクレジットを承認又は拒否

図５を参照すると、ステップ８０において、遊戯者が、例えば、従来の磁気カード読取器へカードを供給することによってカジノにおける遊戯装置へ汎用チャージカードを供給する。カード読取器がチャージカードから選択した情報を読取り、それを承認のためにデータリンクを介して例えばカードの発行者に対して送信し、且つ、該データリンクを介しての承認を受取ると、遊戯者から個人識別番号（ＰＩＮ）を要求する。オプションとしてのステップとすることの可能なステップ８２において、遊戯者は、例えば、遊戯装置におけるキーボード又はキーパッドを介してＰＩＮをエンターする。ＰＩＮがステップ８４において同様に承認されると、遊戯装置が遊戯者に対して例えばディスプレイを介して又は音声メッ

ページによって要求された遊戯用クレジットの額をエン

ターすることのプロンプトを与える。遊戯者はステップ86において要求したクレジットの額をエンターし、本システムは、ステップ88において、前のトランザクションからその遊戯者に対してのクレジットが残っているか否かをチェックし且つこの様な残存するクレジットをステップ90において処理する。その点までの処理のステップ92において遊戯者が承認されると、本システムは、ステップ94において、選択した基準に基づいてその要求されたクレジットを許可するか否かを判別する。その判別は、カード発行者との別の通信を介して行うことが可能であり、又は、例えば要求された額が選択したスレッショールドに適用ものであるか否かなどのその他の基準に基づいて行うことが可能である。要求されたクレジット、又はその他の遊戯用クレジットの何らかの額が承認されると、ステップ96において遊戯装置が遊戯者に対してその遊戯装置において遊戯又は支払いをするために使用することの可能な許可された遊戯用クレジットの額を表示し、且つ、ステップ98において、遊戯装置が遊戯のためにその遊戯用クレジットを使用することを可能とする。ステップ100において、遊戯者は、同様に、一つ又はそれ以上の付加的な遊戯装置に対する遊戯用クレジットを要求することが可能であり、且つ、ステッ

プ102において本システムによって承認されると、その様な一つ又はそれ以上の付加的な遊戯装置がその遊戯者によって遊戯するためにステップ104においてイネーブル即ち動作可能状態とされる。遊戯者はイネーブルされた装置で遊戯し、且つ本システムは、ステップ106において、これらの遊戯を検知し且つそれからの勝ち／負け／引き分けの結果を検知し、且つ遊戯者による何らかの支払い要求及び遊戯者による遊戯終了要求を検知する。

本システムは遊戯者に対し且つカジノに対しその遊戯装置に対するクレジットバランス即ち預入れ残高を維持し、且つステップ108において、検知された遊戯結果、支払い要求及び遊戯終了要求に応答してこれらのバランス即ち残高を更新し、且つステップ110において、遊戯装置における遊戯者に対して少なくと

- も更新した残高を表示する。本システムは、ステップ112において、各イネーブルされた装置に対する及びカジノ及び遊戯者に対する要求を閉じ、ステップ114において日毎の残高を計算し、ステップ116において装置、カジノ及び遊戯者当たりの蔵払い要求を処理し、且つステップ118において、クレジット処理施設に対して少なくともその遊戯者に対する日毎の残高を掲示し、そこで該残高は最終的にカード発行者からの遊戯者の請求書

において使用するためにステップ120において処理される。PIN番号を使用することはオプションである。本システムは、PIN番号を使用することを省略すること又はPIN番号以外のIDに対する何らかの補助を使用するように調整することが可能である。

本システムの主要な要素の機能的関係を図6に示してあり、その場合に、カジノ122、例えばカジノ1乃至Mの各々は例えばスロットマシン1乃至Nなどの遊戯装置を有しており、尚M及びNは正の整数であり、これらカジノは中間処理システム124を有するそれぞれの通信リンクを介して接続されており、該システム124はそれぞれの通信リンクを介して例えばVISA、アメリカンエクスプレス及びマスターカードなどの遠隔地の金融機関と接続されている。上述したように、カジノ又はその他の遊戯施設における遊戯装置を介して要求された遊戯用のクレジットを遠隔地の金融機関が承認し、且つ中間処理システム124が、遊戯者が運のゲームを遊戯する場合に正味の遊戯用クレジットを追跡し、従って遠隔地の金融機関はより少ない数アクセスすることが可能であり、例えば、遊戯者が遊戯を終了する時又は例えばその日の閉店時間などの特定した時間においてのみアクセスし、且つ遊戯に対するチャー

ジ即ち料金はたとえ、各々がその時の現在の正味の遊戯用クレジットを変化させる多数の遊戯から発生したものであっても、その日又は遊戯セッションに対する単一のラインアイテム即ち単位品目として遠隔地の金融機関へ通信することが可能である。更に、請求処理施設126を機能的に中間処理システムと遠隔地の金融機関との間に介在させることが可能であり、必要に応じて正味の遊戯用クレジ



ットに関する情報を蓄積し、従って遠隔地の金融機関からの遊戯者の請求書に関する単一のラインアイテムを画定する情報を遠隔地の金融機関へより頻繁にアクセスする代わりに遠隔地の金融機関に対して供給することが可能である。

図7に示したように、本発明は、更に、本発明に従って獲得されたクレジット即ち預入れを使用すること及び例えばポーカーなどのゲームテーブルにおいて遊戯することの可能な多数遊戯者ゲームにおける正味の遊戯用クレジットの使用を包含している。この実施例においては、その遊戯に参加する各遊戯者はディスプレイ132と、キーボード又はタッチスクリーンなどの入力装置134と、且つ、オプションとして、本発明に従って汎用チャージカードを使用して遊戯用クレジットを獲得することの可能なカード読取器136とを有している。各遊戯者のデ

ィスプレイ及び／又は全ての遊戯者が見ることの可能なテーブルにおける別個のディスプレイ138が全ての遊戯者からの掛けられた遊戯用クレジットの総額、即ち「ポット (p o t)」即ち総掛金を示し、且つ個々の遊戯者の掛金、即ち各「ベット (b e t)」即ち掛金を示すことも可能である。賭けを行うためには、遊戯者は入力装置上に掛金の額をエンターすることが可能である。遊戯者が勝つと、その遊戯者の正味の遊戯用クレジットが総掛金の額から遊戯オペレータの口座へ振込まれる遊戯オペレータによってとられる手数料を差引いた分だけ増加される。遊戯オペレータは、遊戯用テーブル又は参加する遊戯者が位置している特定の施設又は位置の所有者である場合もない場合もある。

本発明は、更に、混合環境で動作し、即ち、何人かの遊戯者がディスプレイ及び入力装置を使用することが可能であり、その他の遊戯者は現金又はトークンを使用することが可能であり、且つ更にその他の遊戯者は組合わせを使用することが可能である。この様な場合には、掛けられた現金又はトークンの値はディーラによって表示するためにエンターすることが可能であり、又はテーブルにスロット又はその他の機構を備付け、それが自動的に挿入されたトークン又は現金を計算することが可能であり、且つ総

- ② 掛金は表示するために自動的に合算することが可能である。同様に、勝った遊戯者の正味の遊戯用クレジット又はトークン又は現金での支払いを電子的に行うことが可能である。

更に、本発明は個別的な遊戯者に対する遊戯装置の場合における如く多数遊戯者に対する遊戯装置が所望によりビジネス施設又は硬貨又はトークンを受取り且つ配給することが実際的ではない同様の場所において位置させることを可能としている。例えば、適宜の遊戯用ソフトウェアを有しており且つ直接的に又は中間のコンピュータを介して遠隔地の金融機関へ接続させることの可能なコンピュータ用の設備を提供する任意の施設又は場所が遊戯用の施設を提供し、そこで遊戯者が遊戯装置を介して多数遊戯者ゲームを遊戯する場合がある。これらの能力を有するほとんどのコンピュータ、例えばモデムを装着したパソコン、パーソナルデジタルアシスタント（PDA）及びポータブルコンピュータは、典型的に、コイン又はトークンを受取るか又は配給する態様を有するものではないので、本発明は、コンピュータが多数遊戯者ゲームにおける遊戯装置の一部として動作する場合に、コンピュータが遊戯用オペレータの処理設備へ接続し、次いで直接的に又はその他の中間処理設備を介して該遊戯者の遠隔地の金融機関

の各々へ接続して各遊戯者のそれぞれの汎用チャージカードから遊戯用のクレジットを獲得することを可能としている。一方、遊戯者は遠隔地の金融機関へ直接的に接続し且つ遠隔地の金融機関をして遊戯用オペレータの処理設備に対してクレジットの承認を与えさせることが可能である。コンピュータが遊戯用オペレータの処理設備へ接続されると、該処理設備は各遊戯者に対して以下のうちの一つ又はそれ以上の効果を発生する手段を提供する。（１）汎用チャージカードを使用して本発明に基づいて遊戯者の遠隔地の金融機関から遊戯用クレジットを獲得すること、（２）正味の遊戯用クレジットを電子的に維持すること、及び（３）遊戯中の遊戯に関する情報を処理施設へ送り且つそこから受取らせることなどである。処理施設と遊戯者のコンピュータとの間で交換される遊戯情報は付加的な能力を可能とさせる。例えば、スロットマシン用の回転ホイールなどの機械的遊戯装置をエミュレーションするために必要な処理が処理施設又は遊戯者のコンピ

- ユータの何れかによって行うことが可能である。

処理施設が同時に複数の遊戯装置へ接続されており且つ処理施設がこれらの遊戯装置の各々から遊戯情報を受取る場合に多数遊戯者ゲームを行うことが可能である。実際に、異なる施設又は場所にいる

遊戯者は処理施設へ接続させることが可能であるので、遊戯オペレータは、実際に、「電子的遊戯テーブル」を構成することが可能である。従って、この様なコンピュータに基づいた多数遊戯者遊戯装置を、各遊戯者に対しての処理施設への接続が与えられる限り、事実上任意の場所から使用することが可能である。更に、携帯電話などのモバイル通信を使用して、多数遊戯者及びそれぞれの遊戯装置の一つ又はそれ以上を、例えばゲームを遊戯中に、移動車両などで移動させることが可能である。

本発明に基づく多数遊戯者用の遊戯装置の動作は、輸送乗物内の乗客／遊戯者の以下の例によって例示することが可能である。乗客が遊戯することを希望する場合には、その乗客は乗客の座席に設けられているタッチスクリーンディスプレイパネルなどによって又は適宜のソフトウェアを有するポータブルコンピュータ及び携帯電話などのモバイル通信装置を使用することによって処理施設へ接続することが可能である。遊戯用ソフトウェアを介して処理施設へ接続されると、遊戯者は汎用チャージカード番号及び／又はチャージカードの満了日などのその他の識別情報を遊戯用のクレジットを要求するために送信することが可能である。一方、チャージカードは乗客の場所に設けられているチャージカード読取器

によって読取ることが可能である。その要求が受取られると、乗物に設けられているコンピュータとすることの可能な処理施設がどのような遊戯用クレジット承認を金融機関から得ることが必要であるかを決定する。この様な場合に、オンボードの処理施設がオンボードの電話又はその他の通信システムから遠隔地の金融機関を呼出すことの可能な遊戯用オペレータの別の中間処理施設か又は直接的に遠隔地の金融機関に対して要求された遊戯用クレジットに対する承認を得るためにオンボードの電話又はその他の通信システムから発呼する。承認されると、オン

- ボード処理施設は正味の遊戯用クレジットを追跡し、従って旅行期間中の任意の時間において遊戯者が遊戯することを希望する場合には、金融機関から新たな承認を得る必要性なしに正味の遊戯用クレジットを使用することが可能である。たとえ乗客が彼又は彼女の座席を代える場合であっても、チャージカード又はその他の識別情報をエンターすることによって、その正味の遊戯用クレジットを新たな座席における別の遊戯装置へ転送させることが可能であり、又は、遊戯者が幾つかの遊戯装置を同時に動作することを望む場合には、その正味の遊戯用クレジットを多数の遊戯装置から同時的にアクセスすることが可能である。クレジットを得るためのこの手順は個別的な

遊戯者に対するものと同一であるが、クレジットが承認されると、乗客は多数遊戯者ゲームに参加することを要求することが可能である。それに応答して、オンボード処理施設が他の乗客がその様な遊戯を要求したか否かをチェックすることによって電子的遊戯テーブルを形成しようとする。一方、乗客はその多数遊戯者ゲームにどの乗客が包含されるかを特定することが可能である。同一の乗物上のその他の乗客がいないか又は多数遊戯者ゲームに参加することを選択しない場合には、オンボード処理施設は他の処理施設と接続して他の場所にいる遊戯者を識別することが可能である。一方、又は付加的に、乗客の要求によって、処理施設はシミュレーションソフトウェアを使用して他の遊戯者をシミュレーションすることが可能である。旅行期間中及び／又は旅行が終了すると、オンボードコンピュータは遊戯用オペレータの処理施設及び／又は遠隔地の金融機関へコンタクトして正味の遊戯用クレジットに対する変化に従って乗客の口座及び／又は遊戯用オペレータの口座を更新させることが可能である。

本発明の別の側面は、正味の遊戯用クレジットを遊戯中の遊戯装置の掛金単位へ自動的に変換させることである。ほとんどの遊戯装置では、支払いのディスプレイ及びリストは例えば5セント、25セン

ト、1ドル、5ドルなどのその遊戯装置に対する掛金単位に基づいており、例えば、25セント装置の4掛金単位は1ドルである。従来のカジノにおいては、遊

- 遊者が異なる掛金単位を有する遊戯装置で遊戯することを望む場合には、その遊戯者は、最初に、一つの掛金単位のコイン又はトークンを現金に代え、次いで、他の掛金単位の硬貨又はトークンを獲得せねばならない。本発明は、その代わりに、正味の遊戯用クレジットを要求することが可能であり及び／又は遊戯者が汎用チャージカードを挿入した遊戯装置の掛金単位で遊戯することを可能としている。例えば、100ドルの正味の遊戯用クレジットは25セント掛金単位の遊戯装置において400として表示されると、50セントの掛金単位の遊戯装置においては200として表示される。本発明の一実施例においては、遊戯者は、遊戯中の遊戯装置の掛金単位か、ローカルな通貨か、又は遊戯者の選択した掛金単位の何れかで正味の遊戯用クレジットを表示させるべく選択することが可能である。

本発明の別の実施例は、遊戯装置から又は遊戯者が遠隔的に処理施設へアクセスするために汎用チャージカードを使用することが可能な別の装置から遊戯用オペレータとの遊戯用口座を開き及び／又は維持するために遊戯者が汎用チャージカードを使用する

ことを可能とする。遊戯用口座は、正味の遊戯用クレジットと同じく、遊戯セッションの終わりににおいて金融機関における汎用チャージカードと調和させることが可能であるが、遊戯用口座は、又、金融機関における口座とは独立的に存在し且つ汎用チャージカードが使用される場合にアクセスされる。

図8に示したように、動作について説明すると、遊戯者が例えば、汎用チャージカード番号をキー入力することによって又はカードをカード読取器を介して通すことによって、汎用チャージカード口座情報をエンターする。汎用チャージカード情報140を受取ると、処理施設はその情報を使用してこの汎用チャージカードが以前に使用されたか否かを決定して遊戯用オペレータ142と遊戯用の口座を確立する。その様な遊戯用口座が識別されない場合には142, 144、新たな遊戯用口座が開かれる146。この様な口座は遊戯用オペレータの遊戯装置上で先の遊戯によって確立されている場合がある。しかしながら、例えばホテル、船又は飛行機などの遊戯用オペレータがその他のサービスを提供する場合には

、処理施設が、例えば、宿泊客が部屋を借り又は乗客がチケットを購入する場合に汎用チャージカードに基づいて既にクレジットに対する要求を受取っている場合がある。この先の情報は、一実施例にお

いては、遊戯用口座を開くために使用される。又、この先の情報は、クレジット承認／許可が与えられるべきであるか否かを決定するために処理施設によって使用することが可能である148。遊戯者が遊戯装置を使用する場合に、遊戯用口座から負けの分が引落とされ且つ勝ちの分が預入れられる。遊戯者が遊戯を終了すると、処理施設は、(1) 汎用チャージカード口座にクレジット即ち預入れ又はデビット即ち引落としを発生させ、(2) 遊戯者によって後に使用するために遊戯用口座内にクレジット又はデビットの残高を維持させ、又は(3) それら二つのうちの組合せを行うことが可能である。従って、例えば、遊戯者が100ドルの勝ち分を有している場合には、その遊戯者は50ドル分を汎用チャージカードの口座へクレジットとして預入れ且つ残りの50ドルを将来使用するために遊戯用口座内に残すべく選択することが可能である。一方、処理施設は特定した時間量に対し又は特定したイベントが発生するまで、汎用チャージカード口座にクレジット又はデビットを発生させる前に、遊戯用口座がクレジット又はデビットを維持することを可能とさせる。

本発明の別の側面は、汎用チャージカード口座を使用して遊戯者の遊戯活動を追跡する。この様な追跡は、商品及び無料宿泊などの遊戯者に対するボー

ナスを与えるためにカジノなどの遊戯用オペレータによって使用される。この様な環境においては、汎用チャージカードからの識別情報がクレジット又は現金の送金を行うことなしに遊戯装置における遊戯者を識別するためにクレジットに対する要求と共に又は要求なしで使用される。この実施例においては、遊戯者は汎用チャージカードを遊戯装置内に挿入し且つ活動監視のみに対するオプションを選択する。この様なオプションはクレジットオプションに対する要求に加えて表示させることが可能である。例えば、遊戯者は「好ましい遊戯者ボーナスプログラムのみ」と命名されたオプションを選択することが可能である。一方、活動監

- 視動作はデフォルトとすることが可能であり、即ち、遊戯者がカードIDをエンターし且つクレジット又は別のオプションを要求することなしに遊戯を開始すると、その活動監視のみオプションはユーザの要求として遊戯装置によって自動的に選択される。活動監視においては、処理施設はその遊戯装置において遊戯者によって使われた時間の量又は掛けられた金額を測定する。この情報は時間及び／又は金額における掛けられた量として遊戯者の遊戯用口座に格納される。次いで、遊戯用オペレータはこれらの量に基づいて遊戯者にボーナスを分け与えることが可能である。これらの実施

例は例えば遊戯用オペレータの口座又は「ハウス」カードを得るために遊戯用オペレータによって提供されるアンケート又はフォームを書込むことなどの特別の活動を行うことなしに遊戯用の口座を遊戯者が開くことを可能とさせる。

遊戯者が、既に、遊戯用オペレータとの別個の遊戯用口座を確立しているか又は遊戯用オペレータとの別の汎用チャージカードを使用した場合には、その汎用チャージカードを先の遊戯用口座へリンクさせることが可能である。この実施例においては、遊戯者は汎用チャージカードを遊戯装置へ挿入するか又は汎用チャージカードに関する情報を遊戯装置へ与え、且つ「口座リンク」オプションを選択する。次いで、遊戯装置上のディスプレイが他の口座に関する情報に対して遊戯者に質問する。遊戯者は遊戯用口座又は汎用チャージカード情報を与えることによってこの情報を提供することが可能である。リンク要求144に応答して、処理施設は既存の遊戯用口座150を識別し且つこれらのカード又は口座を同一の遊戯用口座へリンクさせる152。この様なリンクは、遊戯用オペレータの代表者又は別個のコンピュータターミナル又はキオスクにおける遊戯者によってエンターさせることが可能である。

リンクは、異なる汎用チャージカード又はその他

のカード及び口座からの勝ち及び負けを一つの遊戯用口座へ結合させることを可能とする。図9は本発明の一実施例に従ってどの様にして処理施設においてその情報が遊戯用口座160に格納されるかを例示している。図9において、関連す

るデータがコンピュータのデータベースに可変長レコードとして格納されるが、遊戯用口座のその他の実現例も本発明によって包含される。遊戯用口座160は例えば口座番号又はカードIDなどの遊戯用口座ID162によって識別される。リンクされた口座ID164はこの遊戯用口座と関連している。リンクされた口座IDは、典型的に、汎用チャージカード番号であるが、そのリンクされた口座IDは、例えば、マイレッジ口座番号又は別の遊戯用口座などの口座番号とすることも可能である。この実施例に基づく遊戯用口座160は、又、遊戯用口座ステータス166と関連しており、それは遊戯用口座用のクレジット限界168及び例えばドル副口座172、ボーナス点副口座174、掛け時間副口座176などの種々のサブアカウント(subaccount)即ち副口座に対する現在の残高170などの情報を包含している。又、必要とされることではないが、遊戯者、カード又は金融機関が例えば名前、住所又は電話番号などの何らかの個人的情報を供給する場合には、

その個人的情報も遊戯者IDとして遊戯用口座と関連させることが可能である178。更に、その他の情報180を遊戯用口座と関連させることが可能である。遊戯用口座160は、又、リンクされた口座182のステータスと関連しており、それは、承認されたクレジットの額184及び特定のリンクされた口座に関連する残高186などの付加的な情報と関連している。

リンクは遊戯者のクレジット履歴を確立することを助け且つ賞金ボーナス点を結合させることを可能とする。従って、例えば、遊戯者が5,000ボーナス点が与えられた一つの汎用チャージカードで開いた第一遊戯用口座と、5,000ボーナス点が与えられた別の汎用チャージカードで開いた第二遊戯用口座とを有している場合には、これら二つの遊戯用口座を10,000ボーナス点を有する単一の遊戯用口座へ結合させることが可能である。

本発明の別の実施例は例えばマイレッジプランなどの他のタイプの交換とのリンク及び遊戯を行うことを可能とする。この実施例においては、遊戯者は使用するべき遊戯用クレジットの種類を選択することが可能である。例えば、遊戯者は、例えばドルなどのお金か又はマイレッジプランで遊戯を行うことを選択すること



◆ が可能である。汎用チャージカード情

報のエントリと同様に、遊戯者はマイレッジプラン口座番号をエンターすることが必要であるに過ぎない。上述した如く、交換のタイプが譲渡可能なものでない場合には、処理施設は各タイプを遊戯用口座の別個の遊戯用副口座へ分離する。例えば、遊戯用口座は50ドルと、一つの航空会社に対する10,000マイレッジプランと、カジノからの5,000遊戯者ボーナス点を三つの別々の副口座内に有することが可能である。特定のタイプの副口座が遊戯用口座160内に存在しない場合には、新たな副口座が付加される。幾つかの汎用チャージカードはボーナス点を提供するので、本発明に基づく遊戯用口座はクレジット又はデビットで獲得されるか又は失われたドル及びボーナス点を預入れるか又は引出すことが可能である。一つの口座はお金のクレジット及び一つ又はそれ以上のボーナス点のクレジットへのアクセスを行うことを可能とするので、遊戯者はどのタイプの交換が所望されるか又はどの副口座を使用するかを選択するために遊戯装置を介して質問を受取ることが可能である。

本実施例の別の側面においては、処理施設が一つの副口座におけるボーナス点を別の副口座と交換することが可能である。例えば、カジノ及び航空会社が遊戯用ボーナス点をマイレッジプランへ転送する

ことを許容する場合には、該処理施設はこの様な交換を遊戯者に対するオプションとして提供することが可能である。

本発明を好適実施例に関連して説明したが、本発明の範囲を説明した特定の形態に制限することを意図したものではなく、その反対に、添付の請求の範囲によって画定されるような本発明の精神及び範囲内に包含されるものとしてその様な変形例、修正例及び均等例をカバーすることを意図している。

【図1】

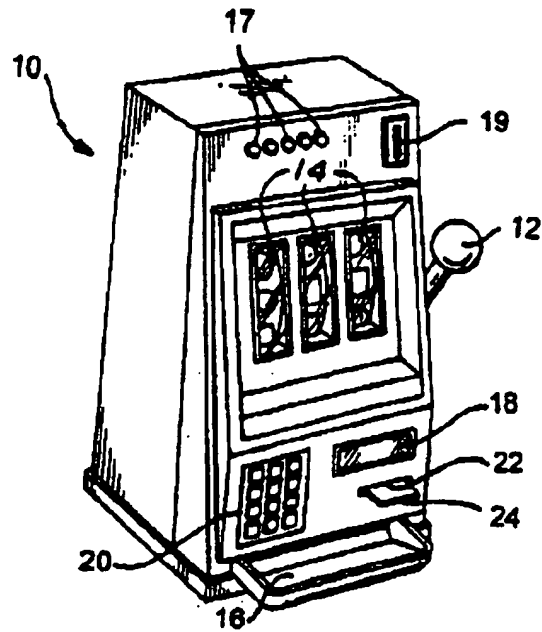


FIG. 1

【図2】

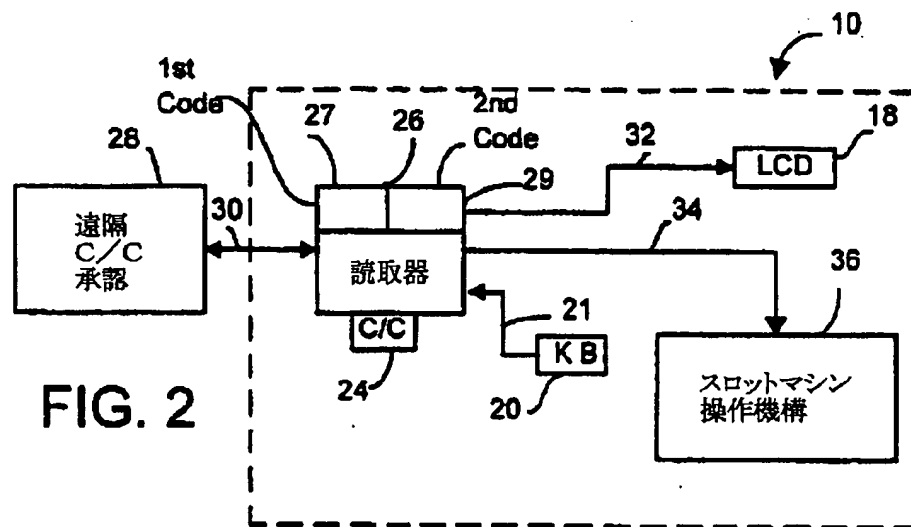


FIG. 2

BEST AVAILABLE COPY

【図3】

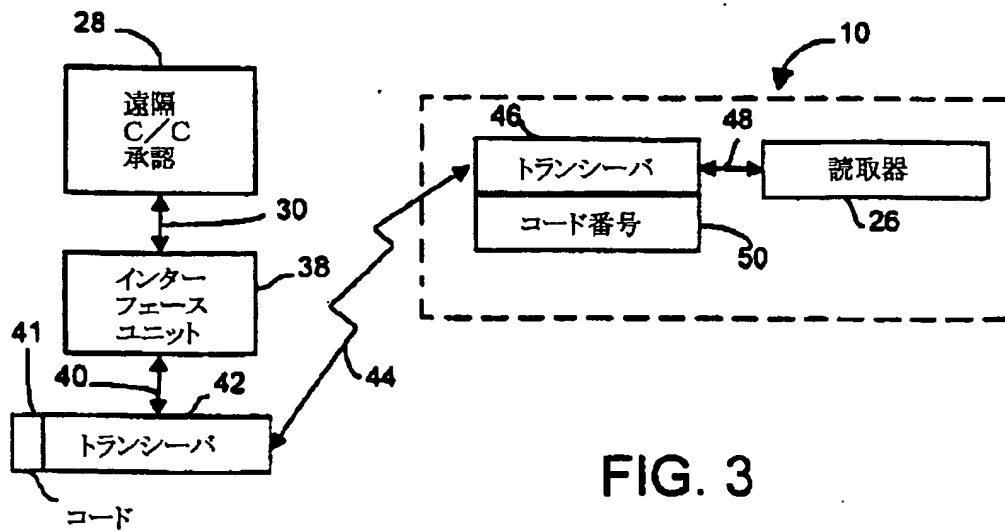


FIG. 3

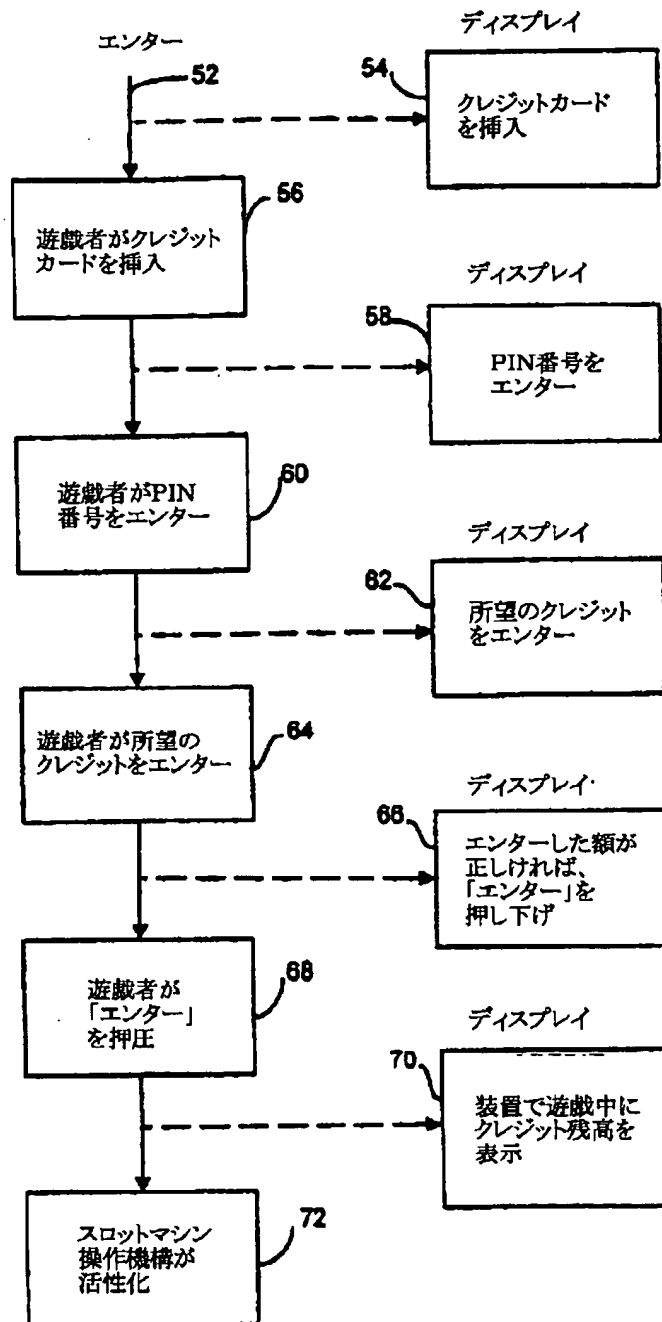


FIG. 4

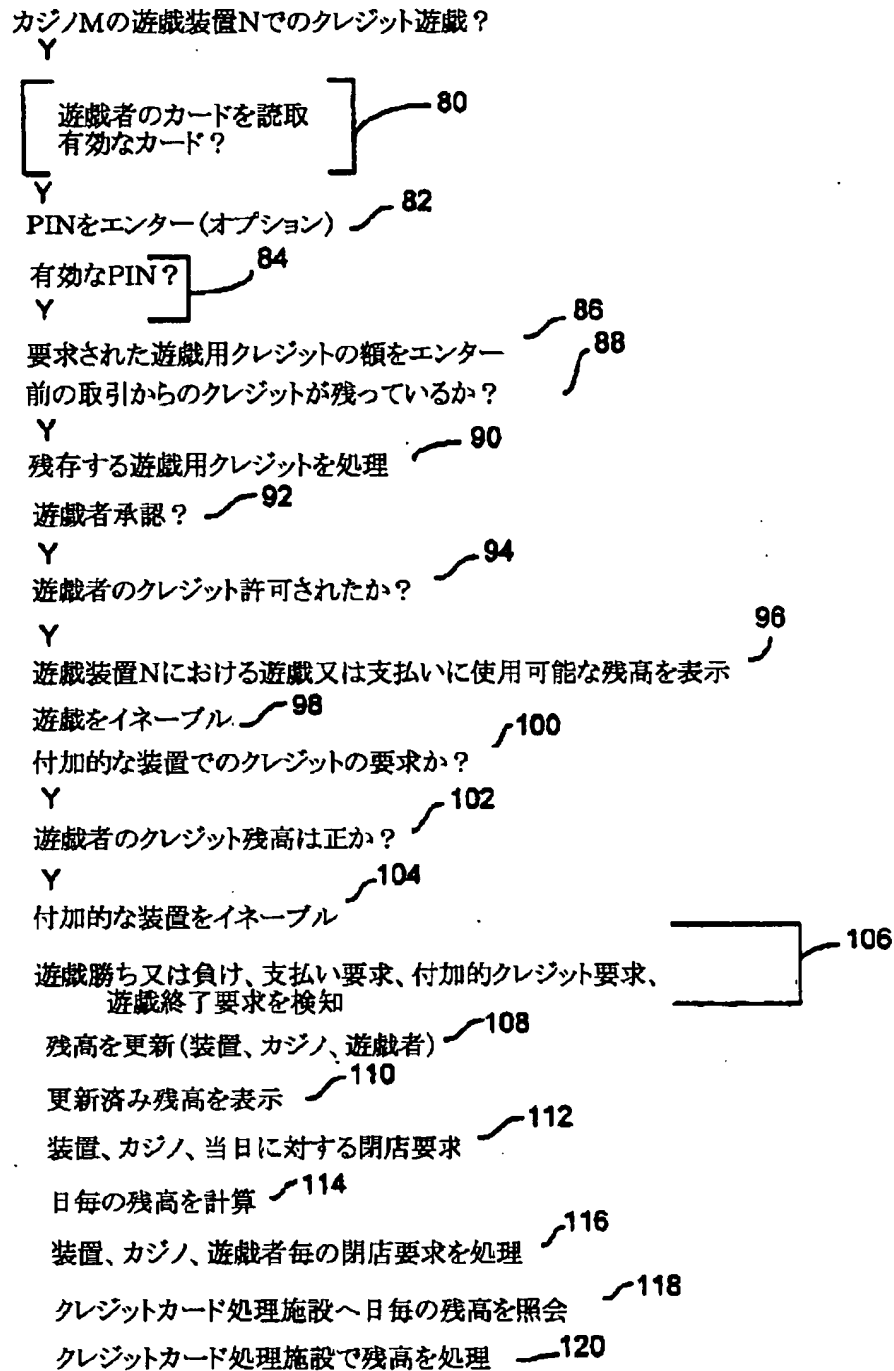


FIG. 5

【図6】

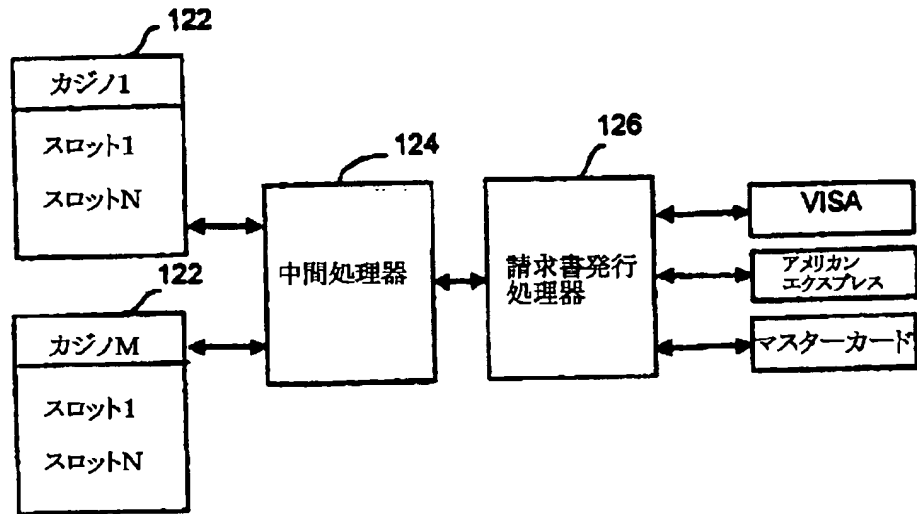


FIG. 6

【図7】

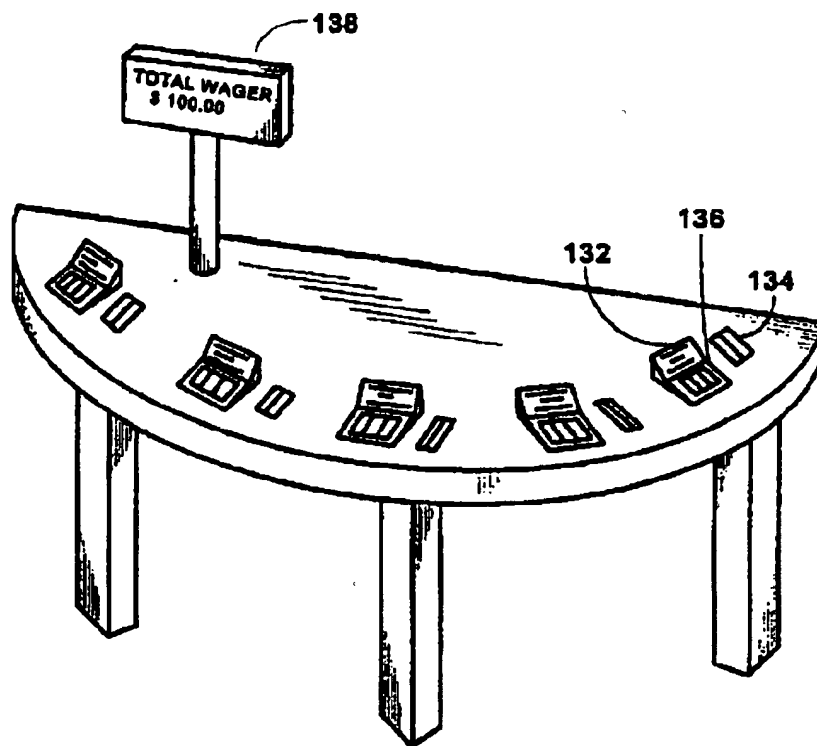


FIG. 7

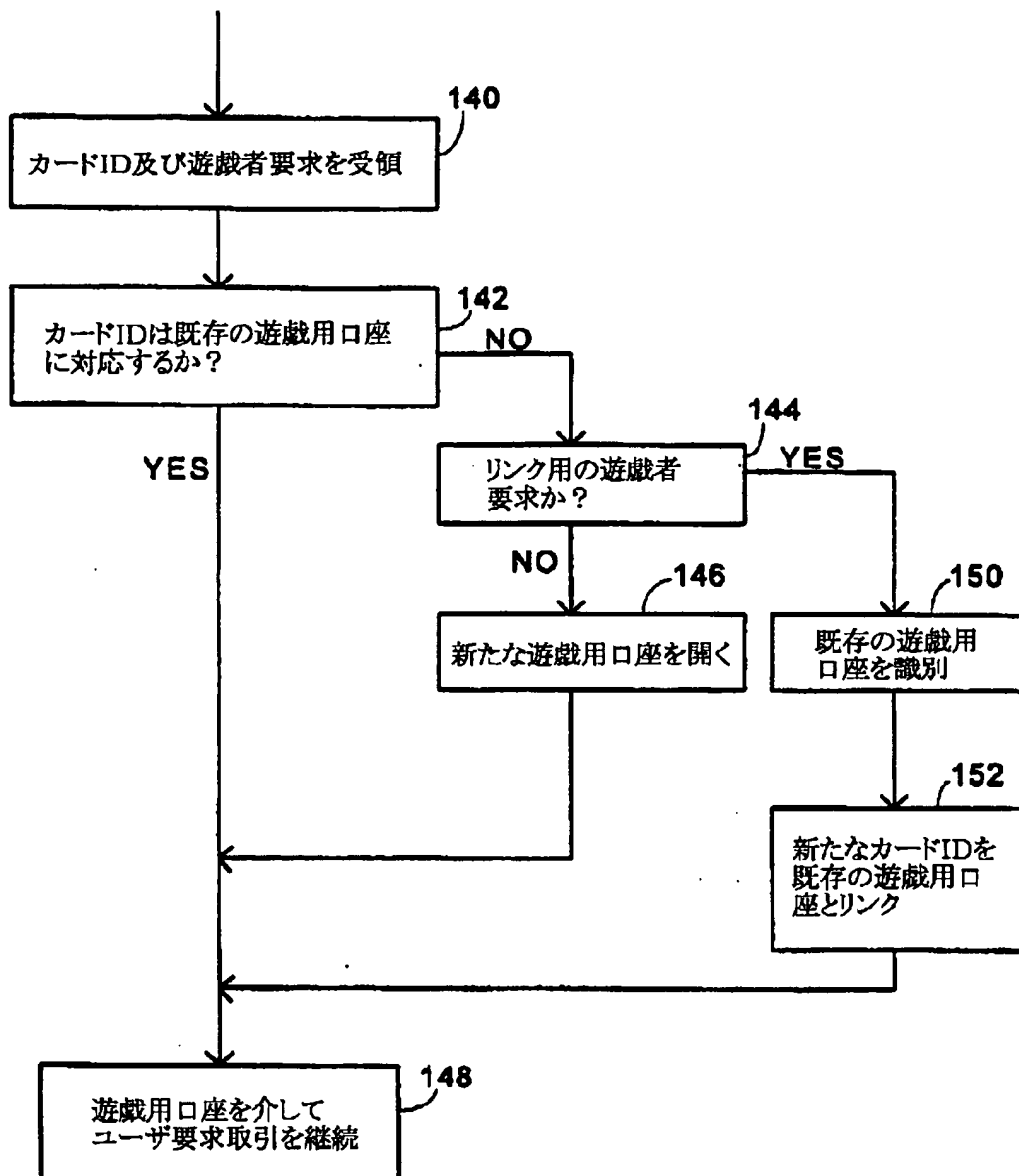


FIG. 8

遊戯用口座ID			162
	リンクした口座 # 1ID		164
	リンクした口座 # 2ID		
	⋮		
	リンクした口座 # NID		
遊戯用口座ステータス			166
	クレジット限界		168
	残高		170
		ドル高	172
		ボーナス点	174
		賭け時間	176
	⋮		
	存在する場合に、遊戯者 ID		178
	存在する場合に、その他の情報		180
	リンクした口座 # 1ステータス		182
		クレジット限界	
		クレジット承認	184
		残高	186
		その他の情報	
	⋮		
	リンクした口座 # Nステータス		
		クレジット限界	
		クレジット承認	
		残高	
		その他の情報	

160

FIG. 9



## INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.  
PCT/US97/16561

<b>A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER</b> IPC(6) : G06F 15/44, 15/21 US CL : 235/380 According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC		
<b>B. FIELDS SEARCHED</b> Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols) U.S. : 235/375, 380; 902/23; 273/138.1; 364/412; 463/25, 29, 41 Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)		
<b>C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT</b>		
Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X --- Y	US 5,457,306 A (LUCERO) 10 October 1995 (10/10/95), see the entire document.	1, 2, 11, 13, 17, 18, 26, 27 ----- 3-10, 12, 14-16, 19-25, 28-36
Y	US 5,038,022 A (LUCERO) 06 August 1991 (06/08/91), see the entire document.	1-36
<input type="checkbox"/> Further documents are listed in the continuation of Box C. <input type="checkbox"/> See patent family annex.		
* Special categories of cited documents: "A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance "E" earlier document published on or after the international filing date "L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified) "O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means "P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed "T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention "X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone "Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art "Z" document member of the same patent family		
Date of the actual completion of the international search 11 OCTOBER 1997		Date of mailing of the international search report 27 OCT 1997
Name and mailing address of the ISA/US Commissioner of Patents and Trademarks Box PCT Washington, D.C. 20231 Facsimile No. (703) 305-3230		Authorized officer /s/ F. L. EVANS <i>[Signature]</i> Telephone No. (703) 308-0956

Form PCT/ISA/210 (second sheet) (July 1992) \*

フロントページの続き

(81)指定国 EP(AT, BE, CH, DE, DK, ES, FI, FR, GB, GR, IE, IT, LU, MC, NL, PT, SE), OA(BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, ML, MR, NE, SN, TD, TG), AP(GH, KE, LS, MW, SD, SZ, UG, ZW), EA(AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), AL, AM, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BR, BY, CA, CH, CN, CU, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, GB, GE, GH, HU, ID, IL, IS, JP, KE, KG, KP, KR, KZ, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LV, MD, MG, MK, MN, MW, MX, NO, NZ, PL, PT, RO, RU, SD, SE, SG, SI, SK, SL, TJ, TM, TR, TT, UA, UG, UZ, VN, YU, ZW